GRUNDLÆGGENDE DOKTRIN FOR LIBERTY SECURITY FORCE



FREELANCER™

DECLASSIFIED

LADSF

SIKKERHEDSOPLYSNINGER

OM LYSFØLSOMME ANFALD

Meget få personer kan opleve et anfald, når de udsættes for visse visuelle billeder, deriblandt blinkende lys eller mønstre, som kan forekomme i videospil. Selv personer, der ikke har tidligere erfaringer med anfald eller epilepsi, kan have en udiagnosticeret tilstand, som kan medføre disse "lysfølsomme anfald" ved brug af videospil.

Disse anfald kan omfatte forskellige symptomer, deriblandt svimmelhed, ændret syn, trækninger ved øjnene eller i ansigtet, ryk eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller midlertidigt tab af bevidstheden. Anfald kan også medføre bevidstløshed eller kramper, som kan føre til skader, hvis du falder eller rammer genstande tæt ved.

Stop spillet straks, og søg læge, hvis du oplever nogle af disse symptomer. Forældre bør holde øje med deres børn eller spørge dem om ovenstående symptomer – det er mere sandsynligt, at børn og teenagere kommer ud for disse anfald end voksne.

Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan reduceres ved at tage følgende forholdsregler:

- Spil i et veloplyst lokale.
- Spil ikke, når du er svimmel eller træt.

Søg læge før der spilles, hvis du eller nogen i din familie har anfald eller epilepsi.

INDHOLDSFORTEGNELSE



Rumskibets HUD (Heads-Up Display)

Dette er den HUD, der normalt vises, når du flyver.

Menuen Manøvrer (se afsnit 2)

Giver piloten mulighed for at flyve på forskellige måder

- Fri flyvning
- Dok
- Flyvning
- Formation
- Flyv til

Menuen Neural Net (Neuralt netværk) (se afsnit 5)

Kobler piloten til alle LSF's informationsdatabaser

- Logbog for det neurale netværk
- Navigationskort/ Missionslogbog
- Beholdning
- Spillerstatus
- Aktuelle oplysninger

Pile

Rammer

Sigtekorn

Rammerne, pilene og sigtekornet hjælper piloten med at spore og analysere objekter. Yderligere oplysninger finder du i afsnit 4.

Oplysninger om piloten og rumskibet. Yderligere oplysninger finder du i afsnit 4.

Menuen Målstatus (se afsnit 4)

Piloten kan overvåge og analysere alle objekter i nærheden

- Nærmeste fjende
- Råb an
- Lastscanner/magnetisk stråle
- Medlemmer af formationen
- Skift til mål
- Skift til Oversigt over kontakter

Menuen Våbenkontrol (se afsnit 4)

Piloten kan vælge våben og sætte reparationsudstyr ind

- Brug nanobotter
- Brug skjoldbatteri

Oversigt over pilotens våben

Raketbrændstof-niveau

Resterende kraft

Rumskibets hastighed

Hent bytte

Status for spillers skjold

Skrogtilstand for spillers rumskib

Visning af rumskibets status (se afsnit 4)

Piloten kan overvåge rumskibets grundlæggende funktioner

INSTALLATION AF *FREELANCER*

Indsæt *Freelancer*-cd'en i cd-rom-drevet, og følg derefter anvisningerne på skærmen.

Hvis installationsprogrammet til *Freelancer* ikke starter automatisk, skal du gøre følgende:

1. Klik på **KØR** i menuen Start.
2. Skriv D:\setup.exe (D angiver bogstavet for cd-rom-drevet).
3. Klik på **INSTALL (INSTALLER)** i skærmbilledet Setup (Opsætning), og følg anvisningerne på skærmen.

HOVEDMENUEN

I hovedmenuen kan du vælge mellem følgende:

NEW GAME (NYT SPIL) Start et nyt spil.

LOAD GAME (INDLÆS SPIL) Indlæs et spil, du har gemt tidligere.

MULTIPLAYER (FLERE SPILLERE) Start et spil med flere spillere.

OPTIONS (INDSTILLINGER) Rediger indstillinger for grafik, lyd og styretasterne og få vist oversigten over personerne bag spillet.

EXIT (AFSLUT) Afslut spillet, og gå tilbage til skrivebordet.

MENUERNE I SPILLET

Menuerne i spillet (under flyvning, på basen eller i spil med flere spillere) indeholder nogle andre indstillinger, herunder Save Game (Gem spil).

SÅDAN GEMMES ET SPIL MANUELT:

1. Tryk på **F1**.
2. Klik på **SAVE GAME (GEM SPIL)**.
3. Skriv et navn på eller beskrivelse af spillet, og tryk på **ENTER**.

Din status og placering gemmes automatisk med jævne mellemrum, mens du spiller.

BEMÆRK! Du kan ikke gemme et spil manuelt, når du befinder dig i rummet eller i et spil med flere spillere.



PÅ FORANLEDNING AF MINISTEREN FOR LIBERTY SECURITY FORCE

Grundlæggende doktrin for Liberty Security Force

ADVARSEL: Dette dokument indeholder hemmelige tekniske data. Eksport af disse er et brud på Liberty Securitys lov om private oplysninger (afsnit 12, LADSF Sec. 2132, ff.). Overtrædelse heraf vil medføre retsforfølgelse.

Trent,
Så du forlader Bretonia for at søge lykken i rummet, hvad? Undgå bare at tabe hovedet – der er mange tarvelige slagtere derude, der startede lige som dig – reelle mennesker, der søger en plads blandt stjernerne. Og det er ikke kun de kriminelle, jeg taler om. Oprørerne og regeringerne er næsten lige så korrupte som bøllerne derude.
Læs denne Liberty-kamphåndbog grundigt. Jeg fik den af et narkovrag på Jersey Vragdelsplads ud for Manhattan. Den er et par år gammel, og LSF er ikke just åbenmundede, når det gælder visse oplysninger, men jeg har udfyldt hullerne så godt, jeg kunne. Du vil helt sikkert kunne lære en masse af den, og måske kan den endda redde dig fra at blive endnu en interstellar kondensstribe. Jeg bliver her i Leeds.

Richard W. Tobias



1 Præsentation af LSF's regelsæt

Velkommen og tillykke! Du har allerede bevist din overlegne dygtighed og intelligens, og vi håber på at kunne forene disse evner med de nyeste og gennemprøvede flyve- og kampprocedurer. Det karaktertræk, som værdsættes højere end noget andet i Liberty Security Force (LSF), kan dog ikke læres. Det er medfødt, og det er det eneste træk, der adskiller en god soldat fra fremragende soldat: at lade personlig vinding vige til fordel for retfærdighedens højere lov – til noget, der er større end os alle. Til Liberty Security Force.



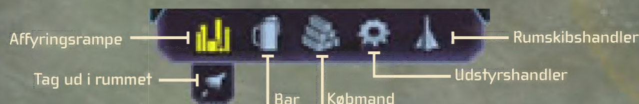
HENSIGTSERKLÆRING

Formålet med denne håndbog er at lade kommende piloter blive fortrolige med LSF's regelsæt, taktikker og teknologi. LSF er klar over, at det skrevne ord aldrig kan erstatte praktisk erfaring, men ikke desto mindre stiller vi meget større krav til den enkelte pilot, end man gør i andre organisationer. Derfor er det altafgørende for en pilots succes, at vedkommende har et grundigt kendskab til LSF's metoder, inden han eller hun kommer i kamp. Det første afsnit i denne håndbog forklarer, hvordan en LSF-officer forventes at opføre sig, når vedkommende befinder sig på en base.

BEMÆRK! Såfremt du ikke overholder LSF's procedurer i dette dokument, kan det medføre retsforfølgelse.

BASE-HUD

Sådan ser HUD'en ud, når du befinder dig på en base, en rumstation eller et andet stationært objekt.





REGLER PÅ BASER

Når du rejser til en af de mange baser i Sirius-sektoren, støder du på følgende miljøer:




AFFYRINGSRAMPE Tager dig tilbage til affyringsrampen. Derfra kan du klikke på ikonet Tag ud i rummet for at tage ud i rummet. Selve ikonet for affyringsrampen kan afvige fra det her afbildede, afhængigt af, hvor du befinder dig.



BAR Giver dig mulighed for at udvide dit netværk med folk fra alle kolonierne, hvoraf mange kan tilbyde vigtige oplysninger, nyttige rygter og indbringende jobtilbud. Barer har ofte jobtavler og nyhedsskærme, der giver dig flere muligheder og oplysninger.



Trent: Hvis ellers prisen er rigtig, kan nogle værtshusgæster rense dit ry over for en rivaliserende gruppe.



KØBMAND Her kan du købe eller sælge mad, brændstof, ilt, medicin og andre ting. Vær opmærksom på, at købmænd af og til handler med illegale varer.



UDSTYRSHANDLER Her kan du købe eller sælge våben og udstyr samt reparere dit rumskib.



RUMSKIBSFORHANDLER Her kan du sælge dit rumskib og købe et nyt. LSF's standard-jagerrumskib er Liberty Light Fighter, som fås på Manhattan samt i Los Angeles, Denver og Houston.



Trent: Der er ca. 40 forskellige rumskibe i Sirius. Vælg et, der passer til dit behov. Fragtrumskibe er alle tiders til købmandsjob, men der er ikke noget, der slår et stort kamprumskib, når det går hedt til.

Køb og salg

LSF's regler for køb og salg af våben, udstyr, varer og rumskibe er som følger: Tag hen til den ønskede forhandler (af varer, udstyr eller rumskibe), og vælg derefter forhandleren (eller ikonet for forhandleren) for at åbne et handelsvindue. I venstre beholdningspanel er din beholdning opført efter vare. Forhandlerens lager er opført efter vare i højre forhandlerpanel. I det midterste panel vises varernes pris og mængde. Disse er valgt fra en af listerne. Det nederste panel viser oplysninger om varerne. Marker en vare hos forhandleren. Hvis du har råd og plads om bord og dit færdighedsniveau er højt nok, kan du købe den. Hvis du ønsker at sælge, skal du markere et objekt i panelet Inventory (Beholdning).



Bemærk, at den måde, du køber tingene på, afhænger af forhandleren.

Udstyrshandler



Hvis du har købt en vare, der skal monteres udvendigt på dit rumskib, vises der en monteringsknap på varedisplayet i panelet Beholdning (se tidligere). Hvis knappen vises som låst, er objektet monteret korrekt, ellers er det blevet lagt ned i lastrummet. I panelet Beholdning er alle tilgængelige ophængningspunkter anført først, og ikke-monterede våben er anført nederst.

Købmænd



Når du køber forbrugsvarer, kan du angive mængden ved hjælp af en skyder i midterpanelet. Den mængde, du kan købe, afhænger af, hvor mange penge du har og pladsen i lastrummet.

Rumskibshandlere



Når du sælger dit rumskib og køber et nyt, overføres lasten som regel automatisk. Når den i sjældne tilfælde ikke overføres, vises ikke-overførte enheder i panelet Forhandler. Disse sælges, når du fuldfører handelen. Hvis du ønsker at beholde noget, der ikke blev overført, skal du først fjerne noget andet fra lastrummet for at skaffe plads.

> > >

Trent: Tro det eller ej – forhandlerne er ikke i branchen for deres blå øjnes skyld. Kig på den farvede kasse ud for en vare, som du køber eller sælger, for at sammenligne forhandlerens priser med standardpriserne i galaksen. Gult betyder gennemsnitligt, grønt er godt og rødt betyder tyveri. Hvis du sælger noget, viser farvede cirkler, hvordan du klarer dig.

< < <

Andre måder at skaffe varer/objekter på

Du kan skaffe varer på andre måder end ved blot at købe dem. LSF ved, at det ofte er nødvendigt at trække våben eller forbrugsvarer ind. Hvis du skyder på asteroider i potentielle minedriftszoner, kan det blotte råmaterialer. Tryk på B for at trække alle tilgængelige objekter i nærheden ind. Du kan også bruge følgende ikoner:



HENT BYTTE Trækker alt bytte i området ind.



MAGNETISK STRÅLE Trækker et bestemt objekt ind. (Marker objektet på skærmen eller på oversigten Målstatus, og klik derefter på ikonet).

Trent: Når du har smadret et fjendtligt rumskib, skal du tjekke området for bytte, som du kan trække ind. Det kan være nødvendigt at lette lastrummet for noget for at skabe plads.

Missionsregler

LSF-piloter kan få missioner hos kunder i baren eller via opslag på barens jobtavle. Det er tilladt at sige nej til en mission. Du kan altid vende tilbage senere og acceptere den. Men når du først har sagt ja til en mission, skal du også fuldføre den, ellers vil det belaste dit ry særdeles negativt. (Yderligere oplysninger finder du under "Spillerstatus" i afsnit 5).

Når du har accepteret missionen og er taget ud i rummet, vises der et vindue med oplysninger om missionen. I panelet til venstre vises den aktuelle opgave. Det midterste panel indeholder en række navigationskort med oplysninger om de omkringliggende områder. I panelet til højre vises missionens opgaver, sværhedsgraden og oplysninger om belønningen. Læs disse omhyggeligt, og klik derefter på **CONTINUE (FORTSÆT)**. (I nogle tilfælde kan du også klikke på **ABORT MISSION (AFBRYD MISSION)**, men husk på, hvad det vil betyde for dit ry).



2 Grundlæggende flyvning

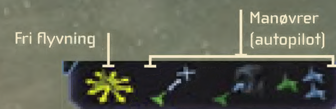
Dette afsnit indeholder de bedste operationelle og strategiske oplysninger, der er tilgængelige for kamppiloter hos Liberty. Piloter, der overholder operationsprocedurerne og principperne, kan se frem til en lang og udbytterig karriere hos Liberty Security Force.



Indledningsvis benytter alle kendte rumfartøjer, uanset om de er bretoniske, libertariske, kusariske eller fra Rheinland, sig af to grundlæggende flyvesystemer:

Friflyvningstilstand

Piloten styrer alle rumskibets bevægelser og funktioner.



Manøvretilstand

Rumskibets computer foretager bestemte manøvrer.

Friflyvningstilstand

STYRING

Du kan styre ved hjælp af musen på to måder. Du kan klikke og trække, og på denne måde bruge de forskellige HUD-funktioner. Du kan også vælge at styre rumskibet i den retning, du bevæger musen (uden at skulle klikke og trække). Find den teknik, der passer bedst til din personlige flyvestil, eller skift imellem dem ved at trykke på **MELLEMRUM**.

Trent: Jeg foretrækker at klikke og trække, medmindre jeg er i kamp, fordi jeg ikke kan skyde, hvis jeg skal holde venstre museknap nede.

HASTIGHEDSREGULERING

Du kan regulere rumskibets hastighed på flere måder:

GAS Tryk på **W** for at give mere gas og på **S** for tage gassen af, eller drej på musehjulet på tilsvarende vis.

FLYVNINGSMOTORER Klik på ikonet Flyvning under ikonerne til manøvrer, eller tryk på **SKIFT+W** for at øge farten dramatisk. Husk, at du ikke kan affyre våben, mens flyvningsmotorerne er slået til.

EFTERBRÆNDER Tryk på **TAB** for at slå rumskibets efterbrændere til og øge farten dramatisk. Bemærk, at efterbrænderne kun fungerer i kort tid, før de skal genoplades.

AVANCERET HASTIGHEDSREGULERING

Ved at gå til siden mod venstre eller højre (tryk på hhv. **A** eller **D**), flyttes rumskibet sidelæns, så det kan undgå sammenstød med forhindringer. Ved at afbryde motorerne (tryk på **Z**) kan rumskibet bruge fremadrettede bevægelsesdrift til at flyve i en anden retning en den, den vender mod. Ved at give gas i modsat retning (tryk på **X**) affyres motorerne bagtil, og rumskibet flyver baglæns.

Hvis rumskibet ikke reagerer på friflyvningskommandoer, skyldes det, at manøvretilstanden ikke er slået korrekt fra. Prøv at klikke på ikonet Fri flyvning, eller tryk på **SKIFT+ESC**.

Manøvretilstand

Manøvrer er autopilot-funktioner, der er beregnet til bestemte opgaver, f.eks. sammenkobling med en handelsvej eller en genvejsport, slutte sig til et fartøj eller en gruppe fartøjer i en formation osv. Klik på målet på skærmen (eller marker det under Contact List (Oversigt over kontakter) i menuen Target Status (Målstatus)), og klik derefter på det relevante ikon i menuen Maneuver (Manøvrer). Klik på ikonet Fri flyvning (eller tryk på **ESC**) for at afbryde en igangværende manøvre.

> > >

Trent: Manøvrerne afhænger af situationen, så huis du prøver at foretage manøvren Formation på en planet, har du nok fået en øl for meget.

< < <

Klik på manøvre-ikonerne herunder for at foretage følgende handlinger:



FLYV TIL Sender rumskibet af sted mod et forvalgt mål. Autopiloten styrer uden om objekter.



DOK Lander rumskibet på planeter, baser, rumstationer og så videre. Aktiverer handelsveje og genvejsporte, så du kan foretage lynrejser.



FORMATION Kobler dit rumskib til et andet fartøj eller en gruppe fartøjer og tilpasser hastighed og rejsemål derefter.

Hvis du vil bruge en af disse manøvrer, skal du klikke på det objekt, du vil foretage manøvren på (enten på skærmen eller via menuen Target Status (Målstatus)). Klik derefter på ikonet for den ønskede manøvre.

Retningspunkter og bedste ruter

Missionskritiske retningspunkter angives automatisk og vises på skærmen som lilla diamanter. Flyv dertil manuelt, eller klik på et retningspunkt (eller vælg det i menuen Target Status (Målstatus)), og klik derefter på FLYV TIL.

Når du ikke er på en mission, kan du angive dine egne retningspunkter og bedste rute. Disse indstillinger gør det muligt at planlægge ruter til destinationer i dit eget system, og som muligvis kræver indtil flere genveje på handelsveje.



INDSTIL RETNINGSPUNKTER Opretter et mål, du kan markere, og som vises som en lilla diamant på skærmen.

Sådan angives et retningspunkt

1. Vælg et af kortene i Nav Map (Navigationskort) i dit neurale netværk, og klik på den ønskede destination.

   Der vises en gruppe små ikoner.

2. Klik på ikonet Indstil retningspunkt.

   Der vises en lilla, diamantformet positionsmarkør på kortet og på HUD-displayet.

3. Klik på diamanten for at markere den som dit mål, og klik derefter på FLYV TIL.



ANGIV BEDSTE RUTE Gør det muligt at fastlægge den hurtigste vej til det valgte objekt.

Hvis du vil fastlægge den bedste rute, skal du følge den samme procedure, som når du angiver retningspunkter, men du skal klikke på ikonet Angiv bedste rute i navigationskortet i stedet for ikonet Indstil retningspunkt. Følg derefter resten af trinene. Ruten vises på skærmen som en række retningspunkter, og på kortene i navigationskortet/missionslogbogen som en række lilla linjer, der er markeret med nummererede retningspunkter.

BEMÆRK! Du kan slette angivede ruter og retningspunkter ved at gå tilbage til navigationskortet og klikke på ikonerne Slet bedste rute eller Slet retningspunkt. Yderligere oplysninge om navigationskortet finder du i afsnit 5.

3 Genvejsporte og Handelsveje

Med den rigtige tilladelse kan LSF-piloter rejse over store afstande hurtigt ved at bruge handelsveje (til rejser inden for et solsystem) og genvejsporte (ved rejser uden for et solsystem).



Handelsvej Brug dok-manøvren med en handelsvej, hvis du ønsker at rejse hurtigt mellem planeter, rumstationer og andre objekter i et solsystem. Klik på ikonet Fri flyvning for at forlade en handelsvej manuelt på et hvilket som helst tidspunkt.



Genvejsport Brug dok-manøvren med en genvejsport, hvis du ønsker at rejse over større afstand, end handelsveje dækker over. Genvejsporte er den eneste måde, hvorpå du kan rejse mellem stjernesystemer.

Trent: Du kan også rejse hurtigt fra et sted til et andet på en anden måde: genvejshuller. LSF taler ikke om dem, fordi genvejshuller forekommer naturligt overalt. De kunne gå ud over Libertys gigantiske genvejsport-industri.



Kusari
Fem kendte solsystemer

Liberty
Fire kendte solsystemer

Bretonia
Seks kendte solsystemer

Rheinland
Fem kendte solsystemer



Tastaturkommandoer

Tast	Blå tekst (SKIFT+tast)	Rød tekst (CTRL+tast)	Funktion
Esc			
F1			Menuen Pause
F2			Flyv til
F3			Dok
F4			Indgå i formation
F5			Historiestjerne
F6			Nav.kort
F7			Beholdning
F8			Ry
F9			Oplysninger
F10			
F11			
F12			
`			
1	Vælg station 1		Affyr station 1
2	Vælg station 2		Affyr station 2
3	Vælg station 3		Affyr station 3
4	Vælg station 4		Affyr station 4
5	Vælg station 5		Affyr station 5
6	Vælg station 6		Affyr station 6
7	Vælg station 7		Affyr station 7
8	Vælg station 8		Affyr station 8
9	Vælg station 9		Affyr station 9
0	Vælg station 10		Affyr station 10
-			
=			
Tilbage			Minimer HUD
Tab			Efterbrændere
Q	Affyr torpedo		Affyr missil
W	Flyvning		Accelerer
E	Affyr flyvningsafbryder		Udløs mine
R	Forrige fjende	Nærmeste fjende	Næste fjende
T	Forrige mål	Slet mål	Næste mål
Y			Vinduet Chat
U			Indled handel
I	Vinduet Gruppe		Inviter gruppe
O			Scan lastrum
P			Råb an
[			
]			
\			
Caps Lock			
A			Gå til siden mod venstre
S			Brems op
D			Gå til siden mod højre
F			Skjoldbatteri
G			Nanobot
H			Kamera, kanontårn
J			
K			
L			
;			
'			
Enter			Chat
Skift			
Z			Sluk motor
X			Brems op/bak
C			Modtiltag
V		1./3. person	Kamera, bagud
B	Træk mål ind		Træk alt bytte ind
N			Missionsopgave
M			
,			
.			
/			
Skift			
Ctrl			
Alt			
Mellemrum			Flyvning vha. mus til/fra
Alt			
Ctrl			

Tegnforklaring

Blå tekst = SKIFT+(tast)

Rød tekst = CTRL+(tast)

- Det neurale netværk
- Udstyr
- Flerspillertilstand
- Bevægelse
- Ikke-anvendte og generelle taster



4 GRUNDLÆGGENDE KAMPFÆRDIGHEDER

Når du er blevet fortrolig med, hvordan dit fartøj fungerer, skal du bruge din viden til en lige så vigtig del af LSF-pilotuddannelsen: våben og taktik. Dette program består af to grundlæggende kampelementer: offensive og defensive strategier.



OFFENSIVE STRATEGIER

Energibaserede våben, missiler og torpedoer hører til de offensive våben, piloten kan vælge imellem. Udstyr dit rumskib med de bedste våben, du har råd til, men tjek altid lige deres egenskaber, inden du køber. Som vi kommer ind på senere, er situationen afgørende for valget af våben.

ENERGIBASEREDE VÅBEN

Energibaserede våben udgør hovedparten af alle LSF-piloters arsenal. Til forskel fra missiler og miner anvender disse våben rumskibets generator til at genoplade sig selv. Højreklik for at affyre dem, men vær opmærksom på, at der er forskel på typerne. Plasmavåben skyder f.eks. langsomt, men anretter stor skade, mens det forholder sig omvendt med laservåben. Disse våbens energiforbrug og effektive rækkevidde varierer også.

MISSILER OG TORPEDOER

MISSILER Piloter bør købe missiler hos en udstyrshandler så hurtigt som muligt. Du bør spare på missilerne, men sammen med torpedoer er de blandt de mest dødbringende våben i dit arsenal. Målsøgende missiler er bedre til mål, der bevæger sig hurtigt, men anretter generelt færre skader end standardmissiler. Tryk på **Q** for at affyre.

TORPEDOER Torpedoer er særdeles destruktive, men de er langsomme og derfor sårbare over for fjendens ild. De er mest velegnet til stationære objekter. Vælg en torpedo i Weapons List (Våbenoversigt), og højreklik derefter for at affyre den, eller tryk på **SKIFT+Q**.

Flyvningsafbrydere

Som våben betragtet forårsager flyvningsafbrydere ikke ret megen skade. De kan derimod standse flyvningsmotorerne på et fjendtligt rumskib, så det bliver mere sårbart over for angreb. Vælg en flyvningsafbryder i Weapons List (Våbenoversigt), og højreklik derefter for at affyre den, eller tryk på SKIFT+E.

Miner

En velanbragt mine kan bringe en forfølger ude af kurs og hindre, at du bliver sporet yderligere. Minerne har forskellige målsøgningsevner, men pas på, når du udløser dem. Miner styrer simpelthen hen imod det nærmeste mål og skelner ikke mellem ven og fjende. Tryk på E for at udløse dem.

Affyring

Når sigtekornet bevæger sig hen over et målobjekt, skifter sigtekornet til rødt (eller grønt ved venligtsindede objekter). Markøren snurrer rundt, når det optimale affyringstidspunkt indtræffer. I HUD-displayet vises der også et rødt trådkors, der beregner objektets hastighed og kurs. Flyt trådkorset ind i sigtekornet, og affyr.

Farvekoder

Dit rumskib identificerer automatisk mulige mål ved hjælp af farvede rammer (mål på skærmen) og pile (mål uden for skærmen) samt farvet tekst i Contact List (Oversigt over kontakter). Derved kan du hurtigt skelne imellem fjender, venner, og neutrale objekter.

Grøn = ven

Hvid = neutral

Rød = fjendtlig

Gul = et rumskib eller station, der kommunikerer (i oversigten over kontakter angives kommunikation med et ikon, der ligner et talende hoved).

Lyserød = spillere i din egen gruppe (i spil med flere spillere)

Lilla = spillere uden for din egen gruppe (i spil med flere spillere)

MÅLPILE OG -RAMMER

De farvekodede pile og rammer angiver forskellige oplysninger om mulige mål.

PILE: HUD-displayet angiver alle fjendtlige objekter uden for skærmen i området med små røde pile. Et markeret mål, der befinder sig uden for skærmen, angives med en større pil.

RAMMER: Mål på skærmen, f.eks. rumskibe og missionskritiske objekter, vises i rammer, der fortæller om bl.a. pilotens navn, rang og evner samt rumskibets status og afstand.

BEMÆRK! Hvis et objekt er missionskritisk, ser målrammen og målpilen tydeligt anderledes ud end en standardramme og -pil. Hvis objektet er missionskritisk og venligtsindet, skal du forsvare det. Hvis det er en fjende, skal du ødelægge det.



Farven angiver målets ry

Sigtekorn

Pilotens navn

Den gruppe, piloten tilhører

Afstand til målet

Målets skrogstyrke

Fartøjets rang

Målets skjoldstyrke

Rammerne hjælper piloten med at følge et målobjekt. Rammernes farve angiver målets ry.

Brug af menuen Target Status (Målstatus)

Denne menu identificerer alle objekter (uanset om de er markeret eller ej), beregner afstanden til dem, angiver deres retning mod piloten og giver oplysninger om våben. Fjendtlige objekter inden for rækkevidde vises i Contact List (Oversigt over kontakter) efter navn. Klik på ikonerne herunder for at foretage følgende handlinger:



NÆRMESTE FJENDE Markerer automatisk den nærmeste fjende.

RÅB AN Kontakter markerede, kommunikerbare objekter i området og beder dem om at identificere sig.

LASTSCANNER Scanner lasten på det markerede fartøj eller objekt.

MEDLEMMER AF FORMATIONEN Viser alle rumskibene i formationen.

MAGNETISK STRÅLE Gør det muligt at trække enkelte, markerede objekter, du finder uden for rumskibet, om bord.

Skift til mål

Denne menu viser udførlige oplysninger om det markerede mål. Dobbeltklik på et objekt i Contact List (Oversigt over kontakter) for at få vist skematiske og andre oplysninger.

> > >

< < <

Skift til Oversigt over kontakter

Denne oversigt indeholder udførlige analyser af alle objekter i nærheden og viser en række ikoner. Disse bruges til at indsamle data om praktisk taget alt i nærheden. Klik på ikonerne herunder for at foretage følgende handlinger:

VIGTIGT Viser kun de vigtigste oplysninger, f.eks. objekter, der er markeret, retningspunkter for missionen eller fjendtlige rumskibe i området.

RUMSKIBE Viser alle fartøjer inden for flere tusinde kilometers afstand.

DOKBARE OBJEKTER Viser steder, hvor du kan dokke, f.eks. rumstationer, forposter og planeter.

BYTTE Viser alle varer, der kan tages som bytte, inden for et stort område.

ALLE Viser alle objekter i nærheden, f.eks. planeter, rumskibe og rumskibsværfter. Klik på et ikon, hvis du ønsker basale oplysninger, og klik derefter på ikonet Måloplysninger, hvis du ønsker en mere udførlig analyse.

Sørg altid for, at fjenderne er foran dig. Huis de kommer om bagued dig, skal du skifte kameravinklen til bagud (tryk på V) og kaste et par miner efter dem. Huis dit rumskib har et kanontårn, kan du se dem blive angrebet fra en anden vinkel ved at skifte til kameraet i kanontårnet (tryk på H).

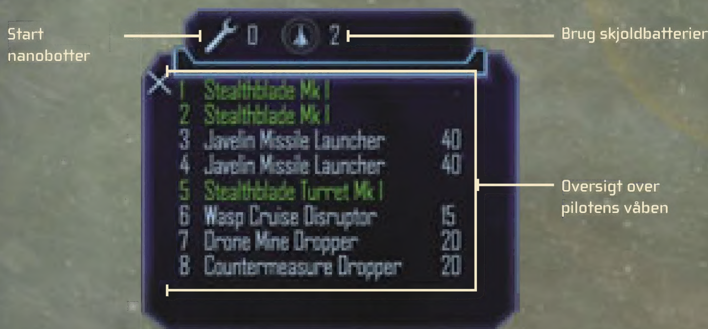
DEFENSIVE STRATEGIER

Det er meget vigtigt, at du holder øje med rumskibets fysiske tilstand. Hvis f.eks. skroget er beskadiget og ikke bliver repareret, kan det hurtigt medføre en katastrofe. Hold øje med rumskibets statusdisplay for at se, hvor meget kraft der er er tilbage, skjoldets status og skrogets tilstand.



MENUEN VÅBENKONTROL

Menuen Weapons Control (Våbenkontrol) viser en oversigt over alle skibets våben. Klik på et våben i oversigten for at slå det til eller fra, eller brug den relevante tastaturkommando. Denne menu indeholder også to meget vigtige defensive muligheder: skjoldbatterier og nanobotter.



> > >

< < <

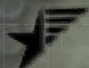
SKJOLDBATTERIER Skjoldet genoplades, medmindre det er ødelagt. Hvis du udsættes for konstant beskydning, mens skjoldet er svagt, kan skroget blive ødelagt. I sådan en situation skal du bruge et skjoldbatteri, så skjoldet genoplades øjeblikkeligt. Tryk på F, eller klik på ikonet Brug skjoldbatteri i menuen Weapons Control (Våbenkontrol).

NANOBOTTER I modsætning til skjoldene kan skroget ikke gendanne sig selv. Hvis du vil reparere skader i skroget, skal du udsende nanobotter – kunstige organismer, der kan reparere enkle skader under flyvningen. Tryk på G for at gøre dette.

BEMÆRK! Du kan se antallet af tilgængelige skjoldbatterier og nanobotter ud for hvert ikon. Den mængde, du kan have med, afhænger af, hvilken type rumskib du flyver i.

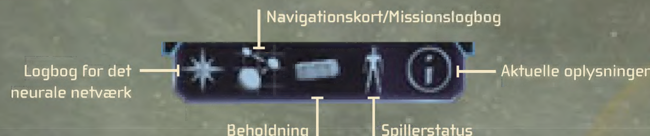
Trent: Hvis dit rumskib er skudt i smadder, når du når tilbage til en base, vises der en skruenøgle i menuen Manøvrer. Klik på skruenøglen for at tage direkte hen til en udstyrshandler og få repareret rumskibet.

En anden defensiv mulighed er at udsende modtiltag. Disse små, elektroniske enheder blev skabt til at snyde målsøgningsystemer i fjendtlige våben, så de forfølger det forkerte objekt. Derfor er de særdeles nyttige imod missiler og torpedoer. Hvis du vil udsende et modtiltag, skal du markere det i menuen Weapons Control (Våbenkontrol) eller trykke på C.



5 Det neurale netværk

Det neurale netværk er din direkte forbindelse til LSF's databaser. Her kan du øjeblikkeligt få oplysninger om enhver situation – lige fra kort over fjendens zoner til en oversigt over de næste opgaver på din mission. Det består af fem sektioner: Logfilen for det neurale netværk, Navigationskort/Missionslogbog, Spillerstatus og Aktuelle oplysninger.



Logbog for det neurale netværk



Viser aktuelle og kommende oplysninger om missionen samt din personlige logbog, der opdateres, efterhånden som din karriere skrider fremad.

Navigationskort/Missionslogbog

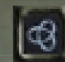


Klik på ikonet Navigationskort/Missionslogbog for at åbne et vindue, der viser dit rumskibs position i et bestemt solsystem (det blinkende rumskibsikon i det midterste panel angiver din position). Du kan zoome ind ved at klikke på det område på kortet, du ønsker at vide mere om. Herfra kan du klikke på det relevante ikon for at indstille retningspunkter eller de bedste ruter, sætte et objekt som mål eller indhente oplysninger om et objekt, du har markeret.



BEMÆRK! Hvis du kigger på de politiske kort eller kortene over patruljeveje, kan du altid få flere oplysninger om det område, du befinder dig i, ved at klikke på ikonerne Neutrale zoner, Venligtsindede zoner og Fjendtlige zoner.

Navigationskortet viser også følgende kortindstillinger, som du kan klikke på:



KORT OVER UNIVERSET Viser alle kendte stjernesystemer i Sirius-sektoren. Du kan zoome ind på bestemte områder, hvis du ønsker flere oplysninger om disse.



NAVNE TIL/FRA Viser navnene på genvejsporte, planeter, rumskibsværfter, rumstationer og så videre.



PILOTENS PLACERING Viser kortet over det system, du befinder dig i, hvis du kigger på et andet system via kortet over universet.



FYSISK KORT Viser et basiskort over det system, du befinder dig i.



POLITISK KORT Giver piloten mulighed for at scanne mulige farezoner i et bestemt område.



KORT OVER PATRULJEVEJE Viser alle NPC's kendte patruljeveje (venligt- og fjendtligtsindede), så du kan planlægge angreb eller skjule dig.



KORT OVER MINEDRIFTSBARE ZONER Viser områder i nærheden, der kan indeholde nyttige vragstumper.



BASEOVERSIGT Viser alle opdagede baser i universet.

> > >

< < <

På alle kortene kan du markere de bedste ruter og indstille retningspunkter, eller du kan slette disse, sætte bestemte målobjekter som mål, få oplysninger om et mål eller få vist et kort over et system ved at markere en genvejsport eller genvejshul. Klik på det ønskede område på kortet, og klik derefter på det relevante ikon.


Zoom ind/ud


Oplysninger


Indstil bedste rute


Sæt objekt som mål


Gå til system

BEMÆRK! Indstillingen Tegnforklaring under Navigationskort/Missionslogbog viser, hvad objekternes farvekoder og ikonerne på skærmen betyder.

Trent: Mange af systemerne vises ikke på kortene, før du har fløjet igennem dem eller købt oplysninger om dem hos en kontakt på en base.

Beholdning



Med denne menu kan du gennemgå hele lasten i dit rumskib, herunder:



VÅBEN Viser alle våben og deres egenskaber.



AMMUNITION Viser alle tilgængelige ammunitionstyper og deres egenskaber.



EKSTERNT UDSTYR Viser alt eksternt udstyr, f.eks. skjolde og kanontårne.



INTERNT UDSTYR Viser alt internt udstyr, f.eks. skjoldbatterier og nanobotter.



FORBRUGSVARER Viser alle rumskibets forbrugsvarer, herunder udstyr, som du har samlet op.

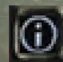
Spillerstatus



Dit ry hos LSF er yderst vigtigt. Hvis du forfejler en mission eller ødelægger et venligtsindet objekt, påvirker det naturligvis din status. Kontroller Current Level (Aktuelt niveau) for at se din rang, der er baseret på, hvordan din karriere skrider fremad og din farlighed. (I spil med flere spillere er dit niveau baseret på nettoværdi, inklusive rumskib, våben og penge. Dette beregnes af Current Worth (Aktuel værdi), mens Next Level Retirement (Skift til næste niveau) fortæller, hvad du skal bruge for at forøge dit niveau).

Dette er kun et par eksempler på de typer oplysninger, du kan få via menuen Player Status (Spillerstatus).

Aktuelle oplysninger



Viser en række oplysninger om det område, du befinder dig i, uanset om du befinder dig i rummet eller på en base.

Konklusion

Hermed slutter den grundlæggende doktrin for LSF. Endnu engang tillykke og velkommen til Libert Security Force. Dit utrættelige engagement sikrer velstand og frihed til alle Libertys folkeslag og hendes allierede. Tak og held og lykke til dig, pilot.

Trent: Huis det bliver lidt for ensomt for dig derude, så læs dette. Det kan skaffe dig noget hårdt tiltrængt selskab.

Freelancer-lavet (flere spillere)

Spil med flere spillere indeholder ikke historiemissioner. Du og de andre medlemmer af Freelancer-lavet udforsker simpelthen universet og påtager jer opgaver efter behov via NPC'er eller jobtavlen. To ikoner, der kun forekommer i spil med flere spillere, vises i det neurale netværk: Chat og OBS.

Chat

Ikonet Chat giver dig mulighed for at skrive sammen med andre spillere under spillet. Hvis du vil åbne et chatvindue, skal du trykke på **ENTER**, skrive meddelelsen og derefter trykke på **ENTER** igen.

Der findes tre chatkanaler: **System** sender meddelelser ud til alle, **Group (Gruppe)** til alle i gruppen og **Private (Privat)** til bestemte deltagere.

Hvis du vil vælge en af chatkanalerne, skal du klikke på ikonet Chat Control (Chat) i dit neurale netværk og derefter vælge den ønskede kanal eller spillerens navn.

Gruppering

Når du arbejder sammen med andre, kan du påtage dig farligere og mere komplicerede opgaver. Disse giver også flere penge. (Du skal naturligvis dele belønningen med dine kollegaer). Du kan komme med i en eksisterende gruppe ved at sige ja til en invitation fra et medlem. Start din egen gruppe ved at påtage dig en mission og derefter invitere andre til at være med.

Sådan accepterer (eller afslår) du en invitation fra en gruppe

- Klik på ikonet Attention Required (OBS) i dit neurale netværk, og klik derefter på den relevante knap.

Sådan inviteres en spiller med i gruppen



1. Marker den spiller, du vil invitere.
2. Klik på ikonet Group (Gruppe) i målvinduet.

At forlade en gruppe under en mission er det samme som at forfejle eller afbryde en mission, og det vil påvirke dit ry. Hvis du senere tilslutter dig gruppen igen og fuldfører missionen, modtager du belønningen, og dit ry forbedres. Hvis du mister forbindelsen til serveren under en mission, svarer det til at afbryde en mission.

Vigtigt! I spil med flere spillere har din gruppe har lige så mange liv, som den har medlemmer. Gruppen forbliver i live, indtil det samlede antal liv er brugt op.

Handel

Du kan handle med alt i lastrummet (penge, ikke-monteret udstyr og alle forbrugsvarer) med alle andre spillere. Hvis du vil indlede en handel med en anden spiller, skal du markere den spiller, du ønsker at handle med og derefter klikke på ikonet Trade (Handel) i målvinduet.Hvis nogen forsøger at indlede en handel med dig, skal du klikke på ikonet Attention Required (OBS). Hvis begge parter er enige om at handle, vises der et transaktionsvindue.



Sådan udbydes en vare til salg

1. Vælg varen i beholdningen i venstre panel.
2. Angiv mængden (hvis det er muligt) i det midterste panel, og klik derefter på knappen med fluebenet.

Klik på knappen Accept Trade (Godkend handel) for at afslutte handelen. Når begge parter er blevet enige om at afslutte en handel, udveksles varerne automatisk. Du kan altid afbryde en handel ved at lukke transaktionsvinduet.

Bemærk! Hvis en spiller ikke har plads nok i lastrummet til at kunne afslutte handelen, vises der en meddelelse herom.

Tilslutning til en server

Hvis du vil spille et spil med flere spillere, skal du have en Internet- eller LAN (Local Area Network)-forbindelse med adgang til en server. Klik på **Multiplayer (Flere spillere)** i hovedmenuen, hvis du ønsker starte et spil med flere spillere. Dette åbner en tabel, der automatisk viser en oversigt over de servere, dit system kan få adgang til via LAN-netværk eller internettet.

Sådan opretter du forbindelse til en *Freelancer*-server

1. Klik på **Multiplayer (Flere spillere)** i Main Menu (Hovedmenu)
2. Vælg en server på den viste oversigt, og klik på **Connect (Tilslut)**.
3. Hvis du har benyttet denne server før, skal du gå til næste trin. Hvis ikke, skal du oprette en ny figur. Klik på **New Character (Ny figur)**, indtast et navn på figuren, og klik derefter på **Create (Opret)**.
4. Vælg en figur i oversigten (hvis det er første gang, du benytter serveren, har du kun ét valg), og klik derefter på **Load Character (Indlæs figur)**.

De servere, du tidligere har oprettet forbindelse til, vises i menuen Multiplayer (Flere spillere) med et "Yes" ("Ja") i kolonnen Visited (Besøgt). Du kan filtrere disse eller andre servere fra ved at klikke på **Set Filters (Indstil filtre)** og derefter markere det relevante afkrydsningsfelt.

Bemærk! Hvis du klikker på Refresh (Opdater), slettes serveroversigten, og der hentes en ny fra Freelancer *-hovedserveren. Alle LAN-servere vises automatisk, efterhånden som de bliver fundet.*

Oprettelse af en figur

Hver gang du opretter forbindelse til en server, får du mulighed for at oprette en ny figur eller spille den, du tidligere har oprettet. Figurens navn skal være entydig på den pågældende server (hvis det ikke er tilfældet, vises der en meddelelse), og figuren findes kun på den server, som den er blevet oprettet på.

Start af egen server

Hvis du starter din egen *Freelancer*-server, kan du forhindre adgang til serveren ved hjælp af en adgangskode. Du kan også bestemme, om spillerne kan skade hinanden.

Sådan startes en server

1. Opret forbindelse via LAN-netværk eller internettet.
2. Dobbeltklik på filen FLSERVER.EXE i installationsmappen til *Freelancer* på harddisken. Du kan gøre serveren offentlig ved at markere **Make Server Internet Available (Gør serveren tilgængelig på internettet)**. (Hvis du ønsker at forhindre adgang, kan du angive en adgangskode her). Du kan også forhindre spillerne i at dræbe hinanden ved at fjerne markeringen i feltet **Allow Players to Kill Other Players (Tillad, at spillere dræber andre spillere)**.
3. Indtast et navn på serveren, og klik på **OK**.

Bemærk! Hver gang du foretager ændringer af serveren, bliver disse til standardindstillingerne.

Yderligere oplysninger

Yderligere detaljer og oplysninger om fejlfinding finder du i filen readme.rtf på *Freelancer*-cd-rom'en.

HOLDET BAG SPILLET

FREELANCER-HOLDET

Producer:
Phil Wattenbarger
Chefdesigner:
Jorg Neumann

Chefprogrammør:
Paul Isaac
Chefprogrammør:
Ed Maurer
Chefprogrammør:
Tony Bratton
Kunstnerisk leder:
Bruce Lemons
Lydchef:
Martin Galway
Instruktør af spillets filmsekvenser:
Harry Jarvis
Cheftester:
Evan Brandt

PROGRAMMERING AF ENGINE
Aaron Otstott
Gary Scott Smith
Mark Kness
Scott Stevens
Simon Travis
Brad Thrift •

SPILPROGRAMMERING
Andrew Sega
Brandon Rowlett
Joel Willard
Taylor Brown
Peter Carter •

PROGRAMMERING AF SPIL TIL FLERE SPILLERE
Stephen Nichols

GRAFIK
Bob Frye
Johari Templin
John P. Funk
Steve Pietzsch
Wade Mulhern
Steven Stahlberg
Eric Lalumiere
Michael Pearce
Frank Bonniwell

DESIGN
Adam Foshko
Brian Hackert
David Chang
Dustin Cryer
Jacob Crow
Will Dougherty
Eric Willmar •
John Sripan •
Scott Shelton •
Todd D. Degani •
Chris Todd •
Jesse Benitez-Steiner •

SPILLETS FILMSEKVENSER
Adam N. Joseph
Bobby Moldavan •
John Alderson •
Kathy Bateman •
Milena Grozeva •
Patrick Sanchez •
Paul Hiaumet •
Ray Cobo •
Rey Barrera •
Rick Hartman •
Séamus Rail •

LYD
Bill Munyon •
Clark Crawford •
Eric Friend •
Jeff Shoemaker •
Kyle Scribner •
Mark Packard •
Mat Mitchell •

INTRODUKTIONSFILM
Chris Olivia
Dean McCall
John Sommer
Mark Goldsworthy
Pauline Saab
Rhett Bennatt
Scott Peterson
Sarma Vanguri
Curtis Neal
Marc Baird

ORIGINALKONCEPT TIL *FREELANCER*
Chris Roberts
Phil Wattenbarger

HISTORIEMANUSKRIPT TIL *FREELANCER*
Adam Foshko
Jorg Neumann

STUDIECHEF
Alan Hartman

PROJEKTLEDERASS. – OVERSÆTTELSER
Ray Cobo •

UDVIKLING AF KERNEBIBLIOTEK
Paul Bleisch, Yuichi Ito, Mike Stembera •, Tim Perry

TESTHOLD
Jamie Gibbs
Bruce Rogers •
Lee Boubel •
Mike Weber •
Mark Richards •
Nigel Gandy •
Richard North •
Liz Becker •
Jay Dunn •
Steve Hernandez •

MARKETING
Product Manager:
Rick Mehler
Chris Di Cesare
Darren Trencher

PRODUKTPLANLÆGNING
Jon Kimmich

BRUGEROPLEVELSE
Brent Metcalfe
John Pecorelli •
Kevin Wright •

DESIGN AF TRYKSAGER
Jeannie Voirin
Chris Burns •

CHEFLOKALISATOR
Lief Thompson

CHEF FOR BRUGERTEST
Marcos Nunes-Ueno

EKSTERN PRODUKTION

GRAFIKER
Adam Medhurst, Harald Belker, Carlos Ezquerra, Craig Mullins, James Doh, John Blood, Digital Firepower

ROOM PRODUCTION-GRAFIK
Luminosity Entertainment / Boston Animation

MOTION CAPTURE
The Jim Henson Company, Locomotion Studios

MUSIK
James Hannigan, Andrew Sega
Visuel musik - Tom Seufert, Cato, Kelly, Grinsfelder og Kitajima

PRODUKTION AF DIALOG
Soundelux DMG, Screen Music Studios

LYD OG EFTERPRODUKTION
Soundelux DMG, Scorpio Sound

STEMMEINSTRUKTØRER
Julie Morgavi, Peter Marquardt •, Carole Ruggier

SKUESPILLERE
Ian Ziering, John Rhys-Davies, Michael T. Weiss, George Takei, Jennifer Hale, Xander Berkeley

EN SÆRLIG TAK TIL
Chris Roberts

TAK TIL
Andy O'Brien, Andre Garcia, Andrew Franklin, Art Dibianca, Arvee Garde, Ben Hanson, Jake Rodgers, Jason Yenawine, Jared Carr, Jim Magill, John Thomas, Johnny Guentzel, Kent Raffray, Lorin Jameson, Matthew Hurrell, Rich Lawrence, Sam Yeates, Thor Alexander, T.J. O'Leary

• ArtSource • Murder of Crows • VMC Consulting Corporation • Volt Services Group

MULIGHEDER FOR TEKNISK SUPPORT

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Styretaster

Dette dokument beskriver de primære styrefunktioner ved hjælp af tastatur og mus i *Freelancer*.

Styrefunktioner til flyvning

Flyvning vha. mus	Venstreklik og træk (skift vha. MELLEMRUM)
Accelerer	W eller musehjul fremad
Brems op	S eller musehjul bagud
Efterbrænder	TAB
Gå til siden mod venstre	A
Gå til siden mod højre	D
Brems op/bak	X
Sluk motor	Z
Flyvningsmotor til/fra	SKIFT+W

HUD/vinduer

Sæt spillet på pause	F1
Minimer HUD	TILBAGE
Indled handel (flere spillere)	U
Inviter gruppe (flere spillere)	I
Kamera, kanontårn	H
Kamera, bagud	V
1. person/3. person Skift visning	CTRL+V

Kamp/målsøgning

Marker objekt	Venstreklik
Sigt på nærmeste fjende	R
Næste mål	T
Affyr aktive våben	Højreklik
Affyr missiler	Q
Udløs mine	E
Udløs modtiltag	C
Magnetisk stråle	B
Udsend nanobotter	G
Skjoldbatteri	F

Manøvrer

Dok	F3
Flyv til	F2
Indgå i formation	F4
Fri flyvning	ESC